

## **Картотека дидактических игр на сплочение детского коллектива, на решение конфликтных ситуаций.**

Материал подготовила  
воспитатель:  
Тюрюханова В.А.

Формирование коммуникативности - важное условие нормального психологического развития ребенка. А так же одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни. Детям дошкольного возраста нужно понимать, что сказать и в какой форме выразить свою мысль, отдавать себе отчет в том, как другие будут воспринимать сказанное, умение слушать и слышать собеседника.

Коммуникативные навыки развиваются в повседневной деятельности, дидактических, подвижных, сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие навыков конструктивного общения, эмоциональной сферы, умения получать радость от общения, умение слушать и слышать другого человека.

### **1. «Король»**

**Цель:** формировать у детей адекватную самооценку, привить новые формы поведения.

**Ход игры:** Воспитатель. Ребята, кто из вас когда-нибудь мечтал стать королем? Какие преимущества получает тот, кто становится королем? А какие неприятности это может принести? Вы знаете, чем добрый король отличается от злого?

После выяснения мнения детей воспитатель предлагает им поиграть в игру, в которой каждый может побывать королем в течение минут пяти. При помощи считалки выбирается первый участник в роли короля, остальные дети становятся его слугами и должны делать все, что приказывает король. Естественно, король не имеет права отдавать такие приказы, которые могут обидеть или оскорбить других детей, но он может приказать, например, чтобы слуги ему кланялись, подавали питье, были у него на «посылках» и т. п. Когда приказы короля выполнены, по считалке выбирается другой исполнитель роли, за время игры в роли короля могут побывать 2-3 ребенка. Когда время правления последнего короля закончится, воспитатель проводит беседу, в которой обсуждает с детьми полученный ими опыт в игре. *Дальнейшее обсуждение:*

- Как ты чувствовал себя, когда был королем?
  - Что тебе больше всего понравилось в этой роли?
  - Легко ли было тебе отдавать приказы другим детям?
  - Что ты чувствовал, когда был слугой?
  - Легко ли тебе было выполнять желания короля?
  - Когда королем был Вова (Егор), он был для тебя добрым или злым королем?
- Как далеко добрый король может заходить в своих желаниях?

### **2. «Клеевой ручеек»**

**Цель:** развить умение действовать совместно и осуществлять само - и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

**Ход игры:** Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

### **3. «Паровозик»**

**Цель:** создание положительного эмоционального фона, сплочение группы, развитие произвольного контроля, умения подчиняться правилам других.

**Ход игры:** Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

### **4. «Дракон кусает свой хвост»**

**Цель:** сплочение группы.

**Ход игры:** Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракону, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

### **5. «Нос к носу»**

**Цель:** игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

**Ход игры:** Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя.

«Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

### **6. «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»**

**Цель:** развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

**Ход игры:** Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Воспитатель даёт задания

Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;

снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

### **7. «Слепец и поводырь»**

**Цель:** развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

**Ход игры:** Дети разбиваются на пары: «слепец» и «поводырь». Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую «школу доверия».

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

### **8. «Волшебные водоросли»**

**Цель:** снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

**Ход игры:** Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

### **9. «Вежливые слова»**

**Цель:** развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

**Ход игры:** Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю,

пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощения (до свидания, до встречи, спокойно).

### **10. «Подарок на всех»**

**Цель:** развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

**Ход игры:** Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

### **11. «Волшебный букет цветов»**

**Цель:** Учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

**Оборудование:** Зеленая ткань или картон, вырезанные лепесточки для каждого ребенка.

**Ход игры:** *Воспитатель* (показывает на лежащий на полу кусок ткани). Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку? (Грустное, печальное, скучное)

*Воспитатель.* Как вы думаете, чего на ней не хватает? (Цветов)

*Воспитатель.* Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга? Давайте поиграем в «Комплименты».

Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.

*Воспитатель.* Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?

*Дети.* Веселое, счастливое.

Воспитатель таким образом, подводит к мысли, что нужно внимательней относиться друг к другу и говорить хорошие слова.

### **12. Игра-ситуация**

**Цель:** развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

**Ход игры:** Детям предлагается разыграть ряд ситуаций

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице маленького котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.
6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.
7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующую тебя книгу у библиотекаря.
8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?
9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.
10. Ребёнок плачет – успокой его.

11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.
12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.
13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

### **13. «Изобрази пословицу»**

**Цель:** развить умение использовать невербальные средства общения.

**Ход игры:** Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

“Слово не воробей – вылетит, не поймаешь”

“Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты”

“Нет друга – ищи, а найдёшь – береги”

“Как аукнется, так и откликнется”

### **13. «Разговор через стекло»**

**Цель:** развить умение мимику и жесты.

**Ход игры:** Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

**Закорючка** Цель: Развивать уважение в общении. Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т.д. В конце определяют победителя игры

### **14. «Пресс-конференция»**

**Цель:** развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

**Ход игры:** Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

### **15. «Пойми меня»**

**Цель:** развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

**Ход игры:** Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,1 – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

### **16. «Без маски»**

**Цель:** развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

**Ход игры:** Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

«Чего мне по-настоящему хочется, так это...»;

«Особенно мне не нравится, когда...»;

«Однажды меня очень напугало то, что...»;

«Помню случай, когда мне стало стыдно. Я...»

### **17. «Сбрось усталость»**

**Цель:** снижение мышечного и эмоционального напряжения.

**Подготовка:** чтобы игра стала своеобразным ритуалом, помогающим детям снять усталость, напряжение, необходимо поговорить с ними о том, что такое усталость.

**Ход игры:** Дети стоят, широко расставив ноги, немного согнув их в коленях. Тело согнуто, руки свободно опущены, голова склонилась к груди, рот приоткрыт. Дети слегка покачиваются в стороны, вперёд, назад. По сигналу взрослого надо резко тряхнуть головой, руками, ногами, телом. Взрослый говорит: «Ты стряхнул свою усталость, чуть-чуть осталось, повтори ещё».

### **18. «Маленькое привидение»**

**Цель:** игра, направленная на формирование навыка выражать негативные эмоции приемлемым способом.

**Ход игры:** Взрослый говорит: «Ребята сейчас мы будем играть роль маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить, и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете руками делать вот такое движение (взрослый приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносит страшным голосом звук «У». Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить звук «У», если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко. Но помните, что мы добрые привидения и хотим только слегка пошутить. Затем взрослый хлопает в ладоши.

### **19. «Замри»**

**Цель:** игра на развитие навыков волевой регуляции, умение подчиняться правилам.

**Ход игры:** Дети прыгают в такт музыки (ноги вместе – в стороны, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бёдрам) Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, в которой их застала пауза. Если кому-то из участников не удалось, он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока останется лишь один участник.

### **20. «Зеркало»**

**Цель:** игра, направленная на развитие умения различать эмоциональное состояние окружающих.

**Ход игры:** Детям предлагается приставить, что они пришли в магазин зеркал. Одна половина группы «зеркала», другая разные «зверюшки». «Зверюшки», ходят мимо «зеркал», прыгают, строят рожицы, а «зеркала» должны точно отражать движения и эмоциональное состояние «зверюшек».

После игры взрослый обсуждает с детьми, какое настроение приходилось отображать зеркалу чаще, в каких случаях было легче или труднее копировать образец.

### **21. «Хор животных»**

**Цель:** игра направлена на взаимодействие отдельных объединений детей, сплочиванию детских коллективов.

**Ход игры:** Детям предлагается исполнение песенки «В лесу родилась ёлочка» не словами. А звуками животных, изображённых на картинках. Начинают уточки: «Кря-кря-кря-кря! Продолжают коровки: «Му-му-му-му!». Затем можно подключится ведущему и гостям (родители, педагоги) поющими как котята: «Мяу-мяу-мяу!» Ведущий по очереди показывает на каждую из групп, она продолжает пение. Потом говорит: «Поём все вместе» и общий хор животных заканчивает песню.

### **22. «Радио»**

**Цель:** игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

**Ход игры:** Дети садятся в круг. Ведущий садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялся ребёнок (подробно описывает кого-нибудь из группы участников - цвет волос, глаз, рост, одежду...) пусть он подойдёт к диктору». Дети внимательно смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идёт речь, и назвать имя этого ребёнка. В роли диктора радио может побыть каждый желающий.

### **23. «Цифры»**

**Цель:** игра направлена на развитие чувства единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

**Ход игры:** Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Ведущий громко называет цифру, дети должны объединиться между собой, соответственно названной цифре: 2- парами, 3-тройками, 4-четвёрками. В конце игры ведущий произносит: «Все!». Дети встают в общий круг и берутся за руки.

#### **24. «Передай сигнал»**

**Цель:** игра для преодоления защитных барьеров, отгораживающих сверстников друг от друга.

**Ход игры:** Дети берутся за руки. Ведущий посылает сигнал стоящему рядом с ним ребёнку через пожатие руки, сигнал можно передавать влево и вправо, разговаривать нельзя. Когда сигнал придёт снова к ведущему, он поднимает руку и сообщает о том, что сигнал получен. Затем предлагает детям передать сигнал с закрытыми глазами. Игра проводится 3-4 раза. Главное условие-общение без слов.

#### **25. «Картинная галерея»**

**Цель:** развитие внимания, умение анализировать полученную информацию.

**Оснащение:** картины, названия которых известны детям.

**Ход игры:** Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит -Все картины хороши, Но одна лучше!

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

#### **26. «Солнышко»**

**Цель:** формирование ощущения причастности к группе.

**Ход игры:** Ведущий (взрослый) поднимает вверх правую руку и предлагает всем опустить ладошку на его руку по кругу и громко сказать: «Здравствуйте!». Этот ритуал помогает настроить участников на игру и без особого труда построить их в круг.

**«Комплименты»**

**Цель:** создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости.

**Ход игры:** Правило не повторяться. Дети, глядя в глаза друг друга, желают соседу что-то хорошее, хвалят, обещают, восхищаются и передают фонарик (сердечко, солнышко, цветок) из рук в руки. Принимающий, кивает головой и говорит: «Спасибо. Мне очень приятно».

#### **27. «Зайчик и лиса»**

**Цель:** учить слышать, понимать и соблюдать правила игры.

**Оснащение:** маска лисы.

**Ход игры:** С помощью считалки выбирается водящий – «лиса». «Лиса» садится за куст. Остальные дети «зайчики» собираются около одной из стен комнаты. Педагог произносит: Раз, два, три, четыре, пять!

Вышли зайчики гулять.

«Зайчики» выбегают на середину комнаты и прыгают. Педагог выдержав паузу говорит:

Вдруг лисица выбегает,

Зайку серого хватает.

На последнем слове «лиса» выбегает и пытается поймать «зайца» который не успел вернуться к стене. Пойманный ребенок становится водящим, а игра возобновляется.

#### **28. «Травинка»**

**Цель:** развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции.

**Ход игры:** С помощью считалки выбирается «наблюдатель». Остальные дети «травинки». Задача наблюдателя выбрать лучшую травинку (ребенка, который будет внимательно слушать, правильно и точно выполнять задания).

Педагог, с небольшими остановками, дает задания:

- Медленно поднимите руки через стороны вверх.
- Потянитесь, как травинка тянется к солнечному свету.
- Опустите руки, глазами нарисуйте солнышко, которое греет травинку.
- Поднимите руки, покачайтесь, как травинка на ветру из стороны в сторону, взад и вперед.
- Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинку.
- Затем ветер стихает а травинка замирает.

«Наблюдатель» выбирает лучшую «травинку». Выбранный ребенок становится «наблюдателем», игра повторяется.

### **29. «Морская фигура – «замри»**

**Цель:** развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью.

**Оснащение:** «волшебная палочка».

**Ход игры:** С помощью считалки выбирается водящий - «морской царь». Он будет следить за неподвижностью «морских фигур» и касанием «волшебной палочки» удалять (предлагать сесть на пол) тех, кто пошевелится.

Дети бегают по комнате, изображая руками движения волн.

Педагог или водящий произносит: - *Море волнуется - раз. Море волнуется - два. Море волнуется - три. Морская фигура на месте замри!*

Дети останавливаются и замирают в любой позе, которую стараются удержать до тех пор, пока педагог не скажет: «*Отомри!*»

«Морской царь» выбирает нового водящего, игра возобновляется.

### **30. «Поступки»**

**Цель:** развивать умение выражать словами отношение к поступкам других, находить оптимальные выходы из сложных ситуаций. Учить задавать открытые и закрытые вопросы и отвечать на них.

**Оснащение:** магнитная доска, магниты, мел; пары сюжетных картинок с изображением приемлемых и неприемлемых взаимоотношений в системах:

Взрослый – ребенок,

Ребенок – ребенок,

Ребенок – природа.

**Ход игры:** Один из детей – водящий, остальные «наблюдатели» и «советчики».

Педагог вертикальной линией разделяет доску пополам. В левой части доски пишет знак «-», в правой «+». Водящему предлагается найти картинку с изображением плохого поступка, прикрепить её под знаком «-» и обосновать свой выбор, далее водящему необходимо подобрать парную картинку, на которой изображен хороший поступок и прикрепить его под знаком «+» и пояснить своё решение. «Наблюдатели» и «советчики» следят за ходом работы и высказывают своё мнение.

### **31. «Опиши друга»**

**Цель:** развивать наблюдательность, внимание к окружающим людям.

**Ход игры:** С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают причёску, одежду и лицо своего партнера. После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок. Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

### **32. «Хороший друг»**

**Цель:** развивать навык налаживать дружеские взаимоотношения.

Содержание. Для проведения игры понадобятся бумага, карандаш, фломастеры на каждого ребенка. Воспитатель предлагает детям полумать о своем хорошем друге и уточняет, что это может быть реальный человек или его можно просто себе вообразить. Затем обсуждаются следующие вопросы: «Что ты думаешь об этом человеке? Что вы любите вместе делать? Как выглядит твой друг? Что тебе больше всего в нем нравится? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба крепла? » Ответы на эти вопросы воспитатель предлагает нарисовать на бумаге. *Дальнейшее обсуждение:*

- Как человек находит друга?
- Почему так важны в жизни хорошие друзья?
- Есть ли у тебя друг в группе?